

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2002-165916
(P2002-165916A)

(43) 公開日 平成14年6月11日 (2002.6.11)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	ノート* (参考)
A 6 3 F	1/18	A 6 3 F	2 C 0 0 1
	1/02		A
	1/06		A
	13/00		M
	13/08		

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 7 頁)

(21) 出願番号 特願2000-364238(P2000-364238)

(22) 出願日 平成12年11月30日 (2000.11.30)

(71) 出願人 500550290

株式会社日本ビー・エム・シー

大阪府大阪市平野区長吉長原3-15-26

(72) 発明者 大橋 幸彦

大阪府大阪市平野区長吉長原3-15-26

株式会社日本ビー・エム・シー内

(74) 代理人 100077920

弁理士 折寄 武士

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA13 AA14 BA00 BA06

BA08 BB00 BB01 BB02 BD00

BD03 BD04 BD05 CA00 CA01

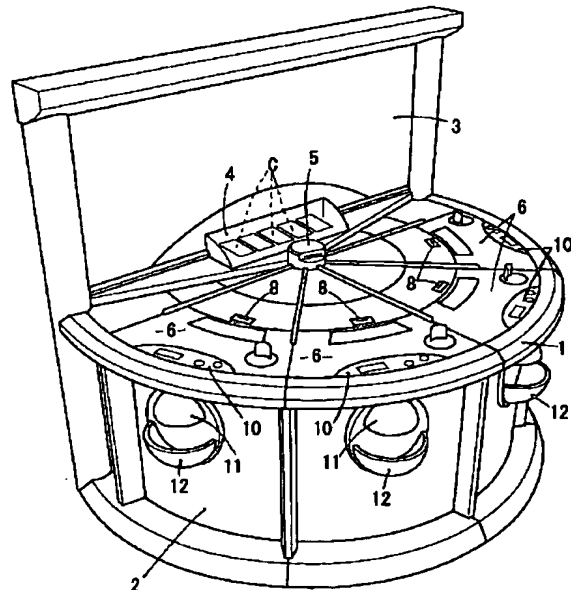
CA08 CB01 CC02

(54) 【発明の名称】 カードゲーム機

(57) 【要約】

【課題】 遊技カードをプレイヤーが手にした状態でカードゲームが行える、全自動式のカードゲーム機を提供する。

【解決手段】 遊技カードCに磁気ストライプからなる記録部16を設けておき、遊技カードCにスーツの種類や数字等のデータを記録する。この遊技カードCをカード配布手段5で配布する。ディーラーおよびプレイヤーに配った遊技カードC、捨てたカード、再配布したカードの経過内容と、結果を役判定手段41で認識し、役を判定する。役判定データを比較して結果判定手段42で勝ち負けを判定し、清算手段43で清算を行う。プレイヤーに配った遊技カードCの内容を正確に把握できるので、不正を行う余地がないうえ、プレイヤーは遊技カードCを手許に持ってカードゲームを行えるので、臨場感と迫真性に富むゲームが行える。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 賭けられたチップPの数量を計量する賭量認識手段7と、

シャッフルされた遊技カードCを所定の手順で所定枚数ずつプレイヤーに配布するカード配布手段5と、

配布された遊技カードCと、捨てられた遊技カードCと、再配布された遊技カードCの配布先および内容を認識し、プレイヤーの役を判定する役判定手段41と、

役判定手段41で得られたデータを比較して、勝ち負けを判定する結果判定手段42と、

上記の各手段5・7・41・42で得られるゲーム経過データ、および結果でデータを表示する表示手段3と、結果判定手段42の判定結果に応じて、チップPを取り込み、あるいは払い出す清算手段43とを備えていることを特徴とするカードゲーム機。

【請求項2】 遊技カードCに、カード内容を表示する絵柄と、データ化され、あるいはコード化されたカード内容を保持する記録部16とが設けられており、遊技カードCの真贋、プレイヤー役の判定、勝ち負け判定が、前記記録部16のデータに基づいて行われることを特徴とする請求項1記載のカードゲーム機。

【請求項3】 テーブル1の一側に表示手段3が配置され、表示手段3の基端中央にディーラ区画4とカード配布手段5とが隣接配置されており、カード配布手段5を中心にして、プレイヤー区画6が放射状に配置してある請求項1または2記載のカードゲーム機。

【請求項4】 プレイヤー区画6に、賭量認識手段7と、捨てられた遊技カードCを回収するカード回収口8と、カードスキニング窓9と、意志決定ボタン37を含むコントロールパネル10とがそれぞれ設けられており、

各プレイヤー区画6に臨むテーブル周面に、チップ払出口11が配置してある請求項3記載のカードゲーム機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、トランプカードや花札等の遊技カードを使用するカードゲーム機に関する。

【0002】

【従来の技術】この種のカードゲーム機は、特開平11-137852号公報や、特開平5-49755号公報に公知である。いずれも、ディスプレイ上にカードの絵柄を表示し、プレイヤーのボタン操作で不要なカードを指定し、残ったカードと追加配布されたカードの役を判定し、ディーラ（ゲーム機）とプレイヤーの勝ち負けを決定し、予め賭けておいたコインを取り込み、あるいは払い出すように構成してある。

【0003】特許第3065665号公報には、通常のトランプカードを用いて、ディーラとプレイヤーとの間

で行われる、ブラックジャックゲームの進行状況を監視し、必要に応じて再現できるゲーム装置が開示されている。そこでは、CCDカメラやイメージスキャナー等で、配布されるカードの内容や行先等を全て記録し、賭けられたチップやプレイヤーへの払い出されたチップの数量等を全て記録できる。このゲーム装置は、プレイヤーの不正行為や、ディーラの計算ミス等を防ぐ目的で設けられるが、ゲーム装置これ自体がカードを配ったり、役の判定、勝ち負けの決定、あるいはチップの取り込みや払い出しを行う訳ではない。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】ディスプレイ上にカードの絵柄を表示する形態のカードゲーム機は、カードを映像として表示するだけであるので、カードを手を持つことができず、興味が欠ける。トランプカードをゲーム装置で配って、ゲームの迫真性を向上することは不可能ではない。しかし、配ったカードをプレイヤーの手に渡してしまうと、様々の不正が行われる可能性が多々あり、カードゲームを適正に行うことが困難となる。例えば、複数のプレイヤー間でカードを受け渡して、高額のチップを賭けたプレイヤーが勝つ確率を高めることができる。ゲーム装置で用いられるカードと同じ柄の不正カードを用いて、低い確率でしか成立し得ない役を意図的にしかも繰り返し成立させることができるからである。

【0005】本発明の目的は、適数枚の遊技カードをプレイヤーに対して配り、配られたカードの組み合わせによって、ゲームの勝ち負けを競う、興味と迫真性に富むカードゲーム機を提供することにある。本発明の目的は、カードの配布と配布されたカードの内容および行先の認識、賭けられたチップの量の認識、不要カードおよび再配布したカードの認識、役の判定、勝ち負け判定、チップの取り込みあるいは払い出しなど、カードゲームに不可欠な一連の動作とゲーム管理とが完全に自動的に行えるカードゲーム機を提供することにある。本発明の目的は、複数のプレイヤーが結託して不正行為を行ったり、一見真正なカードと同じ絵柄の不正カードを用いて不正行為を行うことなどを確実に阻止でき、不正遊技が発覚した時点でゲームを中断し、あるいは没収できるカードゲーム機を提供することにある。

【0006】

【課題を解決するための手段】本発明のカードゲーム機は、賭けられたチップPの数量を計量する賭量認識手段7と、シャッフルされた遊技カードCを所定の手順で所定枚数ずつプレイヤーに配布するカード配布手段5と、配布された遊技カードCと、捨てられた遊技カードCと、再配布された遊技カードCの配布先および内容を認識し、プレイヤーの役を判定する役判定手段41と、役判定手段41で得られたデータを比較して、勝ち負けを判定する結果判定手段42と、上記の各手段5・7・41・42で得られるゲーム経過データ、および結果でデ

ータを表示する表示手段3と、結果判定手段42の判定結果に応じて、チップPを取り込み、あるいは払い出す清算手段43とを備えていることを特徴とする。

【0007】遊技カードCは、図3に示すごとくカード内容を表示する絵柄と、データ化され、あるいはコード化されたカード内容を保持する記録部16とが設けられていて、遊技カードCの真贋、プレイヤー役の判定、勝ち負け判定が、前記記録部16のデータに基づいて行われる。

【0008】テーブル1の一側には、図1に示すごとく表示手段3を配置し、表示手段3の基端中央にディーラー区画4とカード配布手段5とを隣接配置する。カード配布手段5を中心にして、プレイヤー区画6を放射状に配置する。

【0009】プレイヤー区画6には、図2に示すごとく賭量認識手段7と、捨てられた遊技カードCを回収するカード回収口8と、カードスキャニング窓9と、意志決定ボタン37を含むコントロールパネル10とがそれぞれ設けられている。さらに、各プレイヤー区画6に臨むテーブル周面にチップ払出口11を配置する。

【0010】

【発明の作用効果】例えば、ポーカーをカードゲーム機で行う場合には、テーブル1の所定位置に設けられたベッド部28にチップPを載せ、スタートボタン36を押すとゲーム機が始動し、賭量認識手段7でチップPの数量をカウントする。同時にチップPの真贋を判定してもよい。次に、プレイヤー区画6とディーラー区画4とに、所定枚数の遊技カードCをカード配布手段5でそれぞれ配る。プレイヤーはカードCを手にとって確認し、手許に残すカードと捨てるカードとに分け、捨てるカードは、各プレイヤー区画6に設けたカード回収口8を介してカード回収エリア14へ戻す。このとき、戻されたカード数とその内容を検出して、同数の遊技カードCを再配布する。ディーラー区画4においても同様の処理が自動的に行われる。

【0011】役判定手段41は、ゲーム当初に配布した遊技カードCの内容と配布先をデータとして認識している。また、カード回収口8から戻されたカードの内容と数とがデータとして認識されており、さらに再配布した遊技カードCの内容と再配布先とをデータとして認識している。このとき、カード回収口8から戻すカードが終りであることを明確化するために、意志決定ボタン37が設けられている。上記の各データから、役判定手段41は役の成立を判定できる。この判定経過に迫真性を与えるために、各プレイヤー区画6にカードスキャニング窓9を設け、そこに遊技カードCの絵柄を伏せた状態で載置し、疑似スキャニングを行い、あたかもゲーム機がカードの組み合わせを読み取っているかのような演出を行う。

【0012】上記の演出に併行して、ディーラーおよび

プレイヤーの役判定結果を表示手段3に表示し、この状態でゲームの勝ち負けを結果判定手段42で判定し、この判定結果も表示手段3に表示する。同時にゲームの勝ち負けに応じて、ヘッド部28からチップPを取り組み、あるいはチップ払出し口11からチップPを払い出す。ゲーム終了後の遊技カードCはカード回収口8から戻される。一組の遊技カードCがカード回収エリア14へ戻されたら、全体をシャッフルして裏面が見える状態で積み重ね、カード配布手段5へと移送する。

【0013】かかる本発明のカードゲーム機によれば、自動的に配布した遊技カードCを手を持った状態でゲームに興じることができるので、ゲームの臨場感と迫真性を著しく向上でき、従来のカードゲーム機では得られない感情の昂ぶりや、ゲームに対する充足感が得られる。

【0014】遊技カードCに例えば磁気信号を記録する記録部16を設けてあると、カードの真贋判定が簡単に行える。各プレイヤーが手許に持っている遊技カードCの組み合わせをゲーム機の側で認識できるので、複数のプレイヤー間でカードを受け渡したことも容易に判定できる。従って、故意に不正遊技が行われたとしても、その事実を直ちに指摘し、ゲームを中断し、あるいは没収することができる。記録部16はバーコードで形成し、あるいは非接触読取りが可能なICチップなどで構成できる。

【0015】表示手段3の基端中央にディーラー区画4とカード配布手段5とを設け、カード配布手段5を中心にしてプレイヤー区画6が放射状に配置されていると、全てのプレイヤーが同時に、表示手段3に表示された映像等を明確に視認できるうえ、1個のカード配布手段5を縦軸まわりに回転操作して、カード送出方位を変更するだけで、各プレイヤー区画6とディーラー区画4とに遊技カードCをそれぞれ配布できる。1個のカード配布手段5から集約して遊技カードCを配るので、ゲームの真憑性を増し、プレイヤーの信頼を得やすい。

【0016】プレイヤー区画6のそれぞれに、賭量認識手段7、カード回収口8、カードスキャニング窓9、およびコントロールパネル10を設け、さらに各区画のテーブル周面にチップ払出口11が設けてあると、ゲームに参加しているプレイヤー区画6の各機器のみを稼働状態にして、エネルギー消費を軽減できるし、とくに賭の額がつけ上げられてきた時の臨場感を高揚できる。

【0017】

【実施例】図1ないし図8は本発明に係るカードゲーム機の実施例を示す。図1において、カードゲーム機は半円状のテーブル1を有する本体部2と、本体部2の後ろ側の直線辺部に沿って立設されたディスプレイ（表示手段）3とを有し、本体部2の内部にカードゲームを自動的に運営し管理するための機器が収容してある。ディスプレイ3の基端中央には、ディーラー区画4が後方に、

10

20

30

40

50

カード配布手段5が前方にそれぞれ隣接配置してあり、カード配布手段5を中心にして、これの前方には4個のプレイヤー区画6が放射状に区分配置してある。各プレイヤー区画6には、図2に示すように賭けられたチップPの数量を計量する賭量認識手段7と、捨てられた遊技カードCを回収するカード回収口8と、カードスキニング窓9と、コントロールパネル10とが設けられている。さらに、本体部2の前側壁の周面には、各プレイヤー区画6ごとにチップ払出口11とホッパー12が設けられている。カード回収口8を含むテーブル表面には透明な窓板13が設けられている。この窓板13の内部はカード回収エリア14になっており、回収した遊技カードCがシャッフルされる状態を窓板13越しに見ることができ

る。
【0018】図3において遊技カードCは、基本的に市販のトランプカードと同じ形態をとるが、その片面にカードの内容、つまりスーツの種類と数字を記録するための記録部16を付加した点が市販品と異なる。具体的には、遊技カードCの裏面に長辺部と平行な磁気ストライプを設け、そこにスーツの種類と数字、さらにカードが真正であることを表わす文字コード等の磁気信号が記録されている。記録部16は磁気ストライプ以外に、バーコードや非接触読取りが可能なICチップで構成してもよい。

【0019】ディスプレイ3はプロジェクター型のディスプレイであって、カードゲームの進行状況を表示し、ゲームの勝ち負けや、チップPの払い出し量等を表示する。不正行為があった場合には、警告を表示し、あるいはゲームが成立しない旨の表示を行う。

【0020】ディーラー区画4は、透明なカバー38で覆われていて、その内部に5枚の遊技カードCを伏せた状態で配置し、必要に応じて遊技カードCを起立させて絵柄が見えるようにしてある。具体的には、図4に示すように、5個のカードホルダー17をチェーン18上に隣接装着し、チェーン18をモータ19で往復回転駆動することにより、遊技カードCを各カードホルダー17に装填できる。カードホルダー17は透明プラスチック材で形成してあり、装填された遊技カードCを押え保持するためのソレノイド20がホルダー上面に設けられており、チェーン機構は左右横長のフレーム21に取り付けられており、フレーム21をモータ22で軸23まわりに回転操作することにより、破線で示すようにカードホルダー17を起立させて遊技カードCの絵柄を見せることができる。不必要な遊技カードCを捨てる場合には、該当するカードホルダー17のソレノイド20を非作動状態にしたうえで、想像線で示すようにフレーム21を下り傾斜状に傾動させて、カードホルダー17内の遊技カードCをカード回収エリア14へ滑落させる。

【0021】図5においてカード配布手段5は、53枚を一組とするカード群を収容するマガジン25と、マガ

ジン25の上端に位置する遊技カードCを1枚だけ送り出す初段ローラ26と、初段ローラ26から送り出されてきた遊技カードCを高速度で弾き出す上下一対の配布ローラ27と、これらの機器全体を縦軸まわりに回転させて、配布ローラ27の送出方向を各プレイヤー区画6とディーラー区画4とに変向操作する旋回機構（図示していない）とからなる。マガジン25へのカード群の装填は、別途設けられたカード装填機構で行う。両ローラ26・27間には、送り出されて来る遊技カードCの内容を読み取る磁気ヘッドH1が設けられている。

【0022】図6において賭量認識手段7は、チップPが載置されるベッド部28と、ベッド部28を昇降操作するピニオンラック機構29と、ピニオン駆動用のモータ30と、チップPの数量を検知するフォトセンサー31と、フレーム32を軸35まわりに傾動操作するソレノイド33などで構成する。ベッド部28は、フォトセンサー31によってチップPの数量の検知が終わった実線の降下位置において停止保持され、プレイヤーがゲームに負けた場合には、創造線で示すようにソレノイド33を作動させてフレーム32を傾動させて、ベッド部28上のチップPを回収シュート34へ滑落させる。チップPを取り込む必要がない場合は、ベッド部28を上昇させる。

【0023】図7においてカード回収口8は、カード回収エリア14に連通しており、その通口の上下に、捨てられる遊技カードCの内容を読み込む二つの磁気ヘッドH2・H3が設けられている。磁気ヘッドH2・H3を上下に設けるのは、遊技カードCの挿入姿勢が表裏いずれであっても対応できるようにするためである。

【0024】カードスキニング窓9は、図2に示すように透明な板ガラスで形成してあり、その表面に5枚の遊技カードCを横並び状に載置できる。窓内部には、載置された遊技カードCに光を投射する光源と、光源を窓の一侧から他側へ向かって移動操作する機構を備えている。光源を移動すると、あたかも5枚のカードをスキニングし、その内容を読み込んでいるような雰囲気を感じ出す。

【0025】図2においてコントロールパネル10には、スタートボタン36と意志決定ボタン37とを有する。スタートボタン36は、ゲームへ参加する意志があることを入力するために設けてあり、意志決定ボタン37はゲーム途中の意志決定を入力するために設けてある。例えば、捨てるカードの数が終りであることを知らせる場合や、コールすることを知らせる場合等に意志決定ボタン37を押す。

【0026】上記の各機器を制御し、ゲームの進行と勝ち負け判定、および清算等を行うために制御回路を設ける。図8において制御回路は、各機器の動作を制御する機器制御部40と、役判定手段41と、結果判定手段42とを含む。役判定手段41は、ディーラーおよびプレ

イヤーに対して当初配布された遊技カードCと、捨てられた遊技カードCと、再配布された遊技カードCの配布先および内容を認識しており、再配布が終了した時点で、ディーラーおよびプレイヤーの役の成否、および役の優劣を判定し認識する。この役判定データを結果判定手段42で判定して、ゲームの勝ち負けと、誰が勝ったかを決定する。この決定に基づいて、賭けられたチップPを取り込み、あるいは清算手段43を作動させて、所定数のチップPをチップ払出口11から払い出す。これらの判定結果は、ディスプレイ上に順次表示される。

【0027】ゲームが終了したら、手許にあるカードの全てをカード回収口8からカード回収エリア14へ投入する。投入された一組（53枚）のカードは、プロワーで噴き上げられてシャッフルされる。この状態をプレイヤーに見せて、ゲームの迫真性を増すために、カード回収エリア14の上面が透明の窓板13で覆われている。次に、全てのカードを整列してカード裏面が表になる状態で積層し、カード装填機構へ渡す。カード装填機構には、カードの裏面の絵柄が異なる複数組のカード群がストックされている。以後は上記の手順を繰り返すことにより、ポーカーゲームを自動的に継続できる。

【0028】上記の実施例では、1個のカード配布手段5で遊技カードCを配布したが、複数個のカード配布手段5で遊技カードCを配布できる。ディーラー区画4、カード配布手段5、賭量認識手段7等は、実施例で説明した構造である必要はなく、機能的に同一処理が行えるだけでよい。本発明のカードゲーム機は、ポーカー以外*

*のトランプゲーム、あるいは花札ゲームを行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】カードゲーム機の斜視図である。

【図2】プレイヤー区画の詳細を示す斜視図である。

【図3】遊技カードの背面図である。

【図4】ディーラー区画の内部構造を示す断面図である。

【図5】カード配付手段の断面図である。

【図6】賭量認識手段の側面図である。

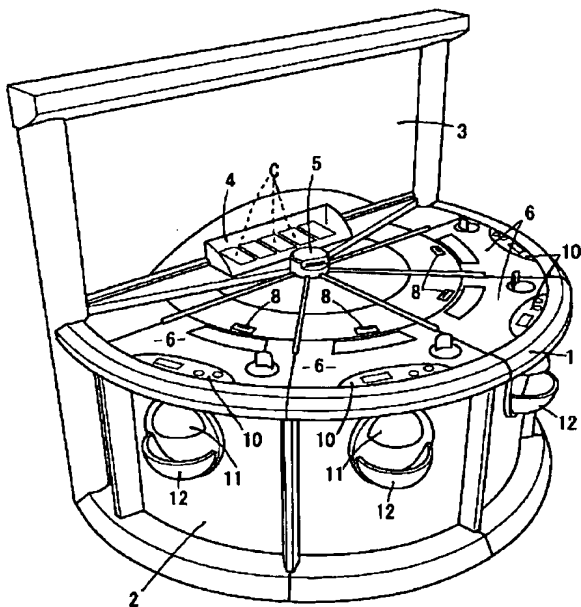
【図7】カード回収口の断面図である。

【図8】制御回路のブロック図である。

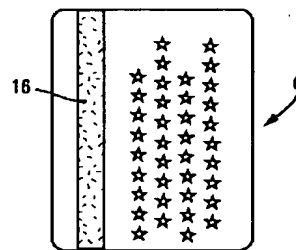
【符号の説明】

- 1 テーブル
- 3 表示手段
- 4 ディーラー区画
- 5 カード配布手段
- 6 プレイヤー区画
- 7 賭量認識手段
- 8 カード回収口
- 9 カードスキャニング窓
- 10 コントロールパネル
- 11 チップ払出口
- 41 役判定手段
- 42 結果判定手段
- C 遊技カード
- P チップ

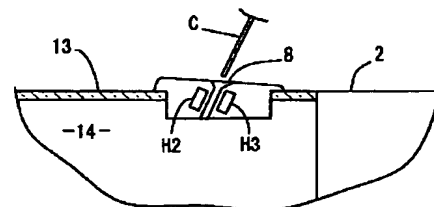
【図1】



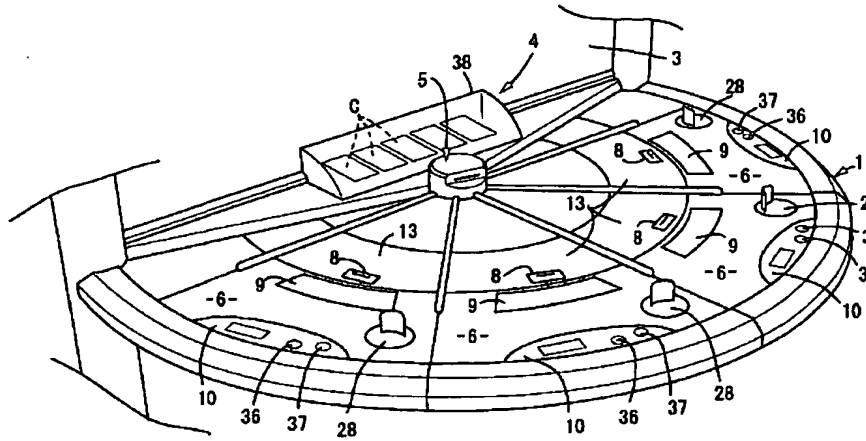
【図3】



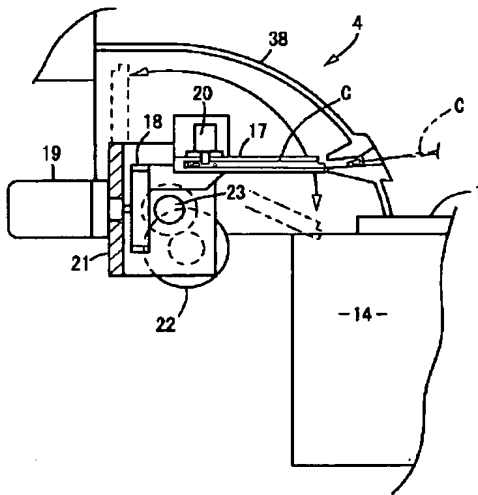
【図7】



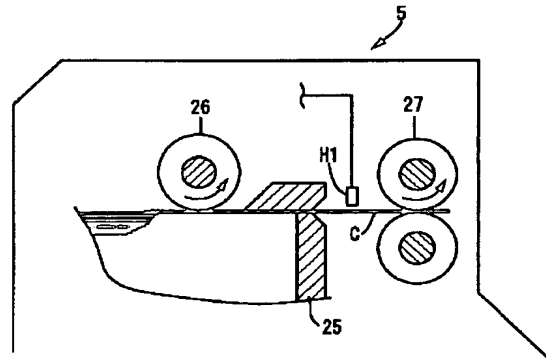
【図2】



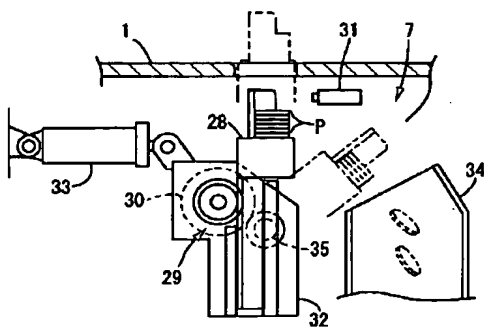
【図4】



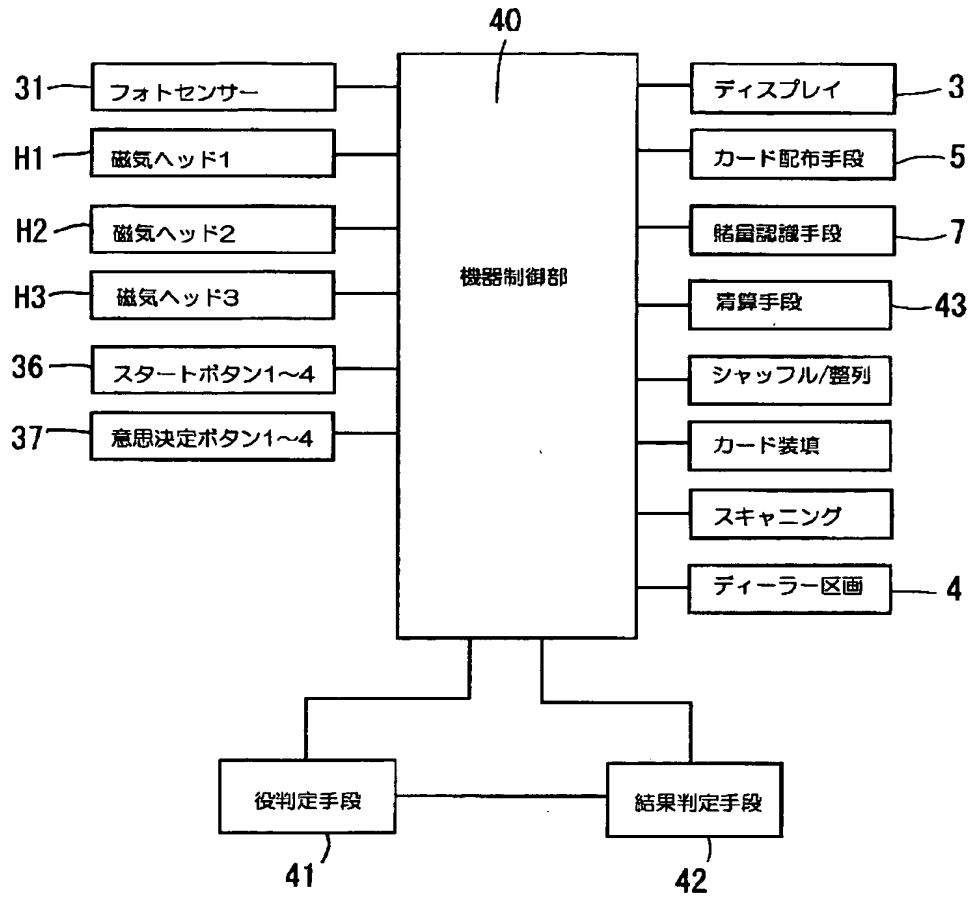
【図5】



【図6】



【図8】



*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

Bibliography.

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)

(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)

(11) [Publication No.] JP,2002-165916,A (P2002-165916A)

(43) [Date of Publication] June 11, Heisei 14 (2002. 6.11)

(54) [Title of the Invention] Card game machine.

(51) [The 7th edition of International Patent Classification]

A63F 1/18

1/02

1/06

13/00

13/08

[FI]

A63F 1/18

1/02 A

1/06 A

13/00 M

13/08

[Request for Examination] Un-asking.

[The number of claims] 4.

[Mode of Application] OL.

[Number of Pages] 7.

(21) [Filing Number] Application for patent 2000-364238 (P2000-364238)

(22) [Filing Date] November 30, Heisei 12 (2000. 11.30)

(71) [Applicant]

[Identification Number] 500550290.

[Name] Japan, Inc. BI em SHI.

[Address] 3-15-26, Nagayoshi Nagahara, Hirano-ku, Osaka-shi, Osaka.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Ohashi Yukihiro.

[Address] 3-15-26, Nagayoshi Nagahara, Hirano-ku, Osaka-shi, Osaka Inside of Japan, Inc. BI em SHI.

(74) [Attorney]

[Identification Number] 100077920.

[Patent Attorney]

[Name] **** Samurai.

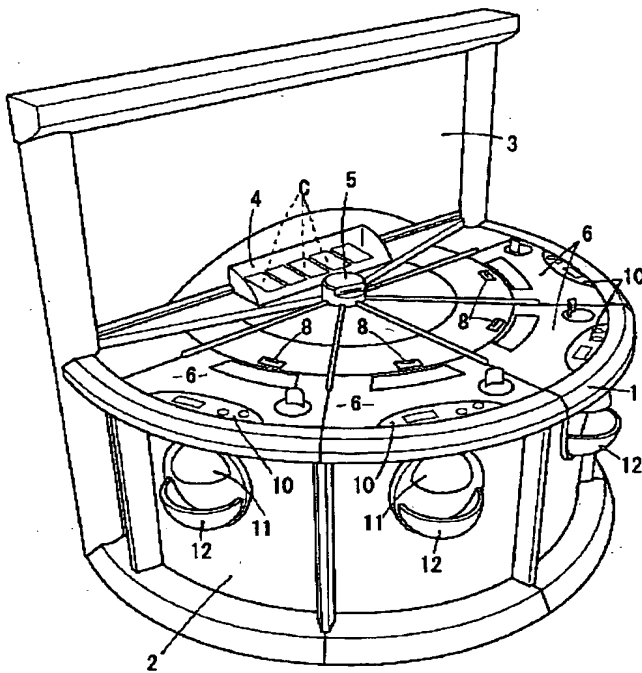
[Theme code (reference)]

2C001.

[F term (reference)]

2C001 AA00 AA13 AA14 bus-available00 bus-available06 bus-available08
BB00 BB01 BB02 BD00 BD03 BD04 BD05 CA00 CA01 CA08 CB01 CC02.

[Translation done.]



[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2. **** shows the word which can not be translated.

3. In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] The card game machine characterized by providing the following. A **** recognition means 7 to measure the quantity of the risked chip P. a card distribution means 5 to distribute the shuffled game card C to a predetermined number of sheets [every] player in a predetermined procedure The distributed game card C. A role judging means 41 to recognize the distribution place and the contents of the game card C by which the redistribution was carried out to the thrown-away game card C, and to judge the role of a player, As a result of comparing the data obtained with the role judging means 41 and judging victory and defeat, the judgment means 42, The game progress data obtained with each above-mentioned means 5-7-41-42 and a display means 3 to display data by the result, and the liquidation means 43 which incorporates or pays out Chip P according to the judgment result of the judgment means 42 a result.

[Claim 2] the pattern which displays the contents of a card on the game card C — data — the card game machine according to claim 1 characterized by forming the Records Department 16 holding the contents of a card-izing [the contents] or coded, and performing the truth or falsehood of the game card C, the judgment of the role of a player, and a victory-and-defeat judging based on the data of the aforementioned Records Department 16

[Claim 3] The card game machine according to claim 1 or 2 with which the display means 3 is arranged at the unilateral of a table 1, contiguity arrangement of the dealer partition 4 and the card distribution means 5 is carried out in the center of a end face of the display means 3, and the player partition 6 is arranged to the radial focusing on the card distribution means 5.

[Claim 4] The card game machine according to claim 3 with which the chip expenditure mouth 11 is arranged to the table peripheral surface which the **** recognition means 7, the card recovery mouth 8 which collects the thrown-away game cards C, the card scanning aperture 9, and the control panel 10 containing the decision-making button 37 are formed in the player partition 6, respectively, and attends each player partition 6.

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention relates to the card game machine which uses game cards, such as a cards card and a flower card.

[0002]

[Description of the Prior Art] This kind of card game machine is well-known to JP,11-137852,A and JP,5-49755,A. The pattern of a card is displayed on a display, the role of the card which specified the unnecessary card and remained by button grabbing of a player, and the card by which additional distribution was carried out is judged, the victory and defeat of a dealer (game machine) and a player are determined, and all are constituted so that the coin bet beforehand may be incorporated or paid out.

[0003] Using the usual cards card, the advance situation of the blackjack game performed between a dealer and a player is supervised, and game equipment reproducible if needed is indicated by the patent No. 3065665 official report. All of the contents, a destination, etc. of the card distributed are recorded with a CCD camera, an image scanner, etc., and all the quantity of the risked chip or the paid-out chip to a player etc. can be recorded there. although this game equipment is formed in order to prevent the malfeasance of a player, a dealer's calculation mistake, etc. -- game equipment -- this very thing does not distribute a card, or does not necessarily perform judgment of a role, determination of victory and defeat, or incorporation or expenditure of a chip

[0004]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] Since the card game machine of the form which displays the pattern of a card on a display only displays a card as an image, it cannot have a card in a hand but lacks in interest. It is not impossible to distribute a cards card with game equipment and to improve the fidelity nature of a game. However, if the distributed card is passed to the hand of a player, there will be possibility that various injustice will be performed, plentifully and it will become difficult to perform a card game proper. For example, a card can be delivered among two or more players, and the probability that the player on which the chip of a large sum was risked will win can be raised. It is because the role which must have been

materialized only in low probability can moreover be repeated and can be intentionally formed using the inaccurate card of the same handle as the card used with game equipment.

[0005] The purpose of this invention is to distribute the game card of ***** to a player and offer the card game machine which competes for the victory and defeat of a game and which is rich in interest and fidelity nature with the combination of the distributed card. The purpose of this invention is to offer the card game machine which can perform completely a series of operation and game managements indispensable to card games, such as incorporation or expenditure of recognition of distribution of a card, the contents of the distributed card and recognition of a destination, recognition of the amount of the risked chip, an unnecessary card, and the card that carried out the redistribution, the judgment of a role, a victory-and-defeat judging, and a chip, automatically. The purpose of this invention is to offer the card game machine which can interrupt or confiscate a game, when two or more players conspired, and a malfeasance can be performed, or it can prevent certainly performing a malfeasance using the inaccurate card of the same pattern as a Shinsei apparently card etc. and an inaccurate game is revealed.

[0006]

[Means for Solving the Problem] A **** recognition means 7 to measure the quantity of the chip P on which the card game machine of this invention was bet, with a card distribution means 5 to distribute the shuffled game card C to a predetermined number-of-sheets [every] player in a predetermined procedure A role judging means 41 to recognize the distribution place and the contents of the game card C by which the redistribution was carried out to the distributed game card C and the thrown-away game card C, and to judge the role of a player, As a result of comparing the data obtained with the role judging means 41 and judging victory and defeat, the judgment means 42, It is characterized by having the game progress data obtained with each above-mentioned means 5-7-41-42 and a display means 3 to display data by the result, and the liquidation means 43 which incorporates or pays out Chip P according to the judgment result of the judgment means 42 a result.

[0007] the pattern which displays the contents of a card as the game card C is shown in drawing 3 -- data -- the Records Department 16 holding the contents of a card-izing [the contents] or coded is formed, and the truth or falsehood of the game card C, the judgment of the role of a player, and a victory-and-defeat judging are performed based on the data of the aforementioned Records Department 16

[0008] In the unilateral of a table 1, as shown in drawing 1, the display means 3 is arranged, and contiguity arrangement of the dealer partition 4 and the card distribution means 5 is carried out in the center of a end face of the display means 3. The player partition 6 is arranged to a radial focusing on the card distribution means 5.

[0009] As shown in drawing 2, the **** recognition means 7, the card recovery

mouth 8 which collects the thrown-away game cards C, the card scanning aperture 9, and the control panel 10 containing the decision-making button 37 are formed in the player partition 6, respectively. Furthermore, the chip expenditure mouth 11 is arranged to the table peripheral surface which attends each player partition 6.

[0010]

[Function and Effect of the Invention] For example, if Chip P is put on the bed section 28 prepared in the predetermined position of a table 1 and a start button 36 is pushed when a card game machine performs poker, a game machine will start and the quantity of Chip P will be counted with the **** recognition means 7. You may judge the truth or falsehood of Chip P simultaneously. Next, the game card C of predetermined number of sheets is distributed to the player partition 6 and the dealer partition 4 with the card distribution means 5, respectively. A player takes in its hand and checks Card C, and divides it into the card which it leaves at hand, and the card to throw away, and the card to throw away is returned to the card recovery area 14 through the card recovery mouth 8 prepared in each player partition 6. At this time, the returned number of cards and its content are detected, and the redistribution of the game card C of the same number is carried out. Also in the dealer partition 4, same processing is performed automatically.

[0011] The role judging means 41 recognizes as data the contents and the distribution place of the game card C distributed at the time of a game. Moreover, the contents and the number of the cards returned from the card recovery mouth 8 are recognized as data, and the contents and the redistribution point of the game card C which carried out the redistribution further are recognized as data. In order for the card returned from the card recovery mouth 8 to finish at this time, to come out and to clarify a certain thing, the decision-making button 37 is formed. From each above-mentioned data, the role judging means 41 can judge formation of a role. Production in order to give fidelity nature to this judgment progress, as if formed the card scanning aperture 9 in each player partition 6, it laid where the pattern of the game card C is turned down there, and it performed false scanning and the game machine had read the combination of a card is performed.

[0012] It does simultaneously on the above-mentioned production, and a dealer and the role judging result of a player are displayed on the display means 3, the victory and defeat of a game are judged with the result judging means 42 by this state, and this judgment result is also displayed on the display means 3. Simultaneously, according to the victory and defeat of a game, Chip P is tackled from the head section 28, or Chip P is paid out of the chip expenditure mouth 11. The game card C after a game end is returned from the card recovery mouth 8. If the game card C of a lot is returned to the card recovery area 14, it will put in the state where the whole is shuffled and a rear face can be seen, and will transport to the card distribution means 5.

[0013] Since according to the card game machine of this this invention he can be amused with a game where it has the game card C distributed automatically in a

hand, the presence and fidelity nature of a game can be improved remarkably and the feeling of sufficiency to for the first time in [**] and the game of the feeling which is not acquired is obtained in the conventional card game machine.

[0014] If the Records Department 16 which records a magnetic signal is established in the game card C, the truth-or-falsehood judging of a card can be performed easily. Since the combination of the game card C which each player has at hand can be recognized by the game machine side, having delivered the card among two or more players can also be judged easily. Therefore, though an inaccurate game is performed intentionally, the fact can be pointed out immediately, and a game can be interrupted or confiscated. The Records Department 16 forms by the bar code, or can consist of IC chips in which non-contact read is possible.

[0015] If the dealer partition 4 and the card distribution means 5 are established in the center of a end face of the display means 3 and the player partition 6 is arranged focusing on the card distribution means 5 at the radial The play card C can be distributed to each player partition 6 and the dealer partition 4, respectively only by carrying out rotation operation of the one card distribution means 5 at the circumference of a vertical axis, in all players' being able to check by looking simultaneously the image displayed on the display means 3 clearly, and changing a card sending-out direction. Since it puts together from one card distribution means 5 and the game card C is distributed, it is easy to obtain reliance of the increase of true **** of a game, and a player.

[0016] If the **** recognition means 7, the card recovery mouth 8, the card scanning aperture 9, and a control panel 10 are formed in each of the player partition 6 and the chip expenditure mouth 11 is further formed in the table peripheral surface of each partition, only each device of the player partition 6 which has participated in the game can be made into a working state, energy expenditure can be mitigated, and presence when especially the frame of a bet has been lifted can be raised.

[0017]

[Example] Drawing 1 or drawing 8 shows the example of the card game machine concerning this invention. In drawing 1 , a card game machine has the display (display means) 3 set up along with this soma 2 which has the semicircle-like table 1, and straight-line **** on the backside of this soma 2, and the device for managing a card game automatically and managing it is held in the interior of this soma 2. In the center of a end face of a display 3, the dealer partition 4 has been carried out in back, contiguity arrangement of the card distribution means 5 has been carried out ahead, respectively, and, ahead [of this], partition arrangement of the four player partitions 6 has been carried out the center [the card distribution means 5] at the radial. A **** recognition means 7 to measure the quantity of the chip P risked as shown in drawing 2 , the card recovery mouth 8 which collects the thrown-away game cards C, the card scanning aperture 9, and the control panel 10 are formed in each player partition 6. Furthermore, the chip expenditure mouth 11 and the hopper

12 are formed in the peripheral surface of the anterior wall of this soma 2 every player partition 6. The transparent aperture plate 13 is formed in the table front face containing the card recovery mouth 8. The interior of this aperture plate 13 is the card recovery area 14, and the state where the collected game card C is shuffled can be seen throughout a period of aperture plate 13.

[0018] Although the game card C takes the same form as a commercial cards card fundamentally in drawing 3, the point which added the Records Department 16 for recording the contents of a card, i.e., the kind and number of a suite, on the one side differs from commercial elegance. Specifically, a magnetic stripe parallel to a long side is prepared in the rear face of the game card C, and magnetic signals, such as a kind of suite, a number, and a character code showing a card being Shinsei further, are recorded there. The Records Department 16 may consist of IC chips in which a bar code and non-contact read are possible in addition to a magnetic stripe.

[0019] A display 3 is a projector type display, displays the advance situation of a card game and displays the victory and defeat of a game, the amount of expenditure of Chip P, etc. When a malfeasance occurs, the purport in which warning is displayed or a game is not materialized is displayed.

[0020] The dealer partition 4 is covered with the transparent covering 38, where five game cards C are turned down on the interior, arrange it, and the game card C is made to stand up if needed, and it is made seen [the pattern]. Specifically, as shown in drawing 4, each card holder 17 can be loaded with the game card C by carrying out contiguity wearing of the five card holders 17 on a chain 18, and carrying out the both-way rotation drive of the chain 18 by the motor 19. The card holder 17 is formed by transparent plastics material, and the solenoid 20 for pressing down and holding the game card C with which it was loaded is formed in the electrode-holder upper surface. The chain mechanism is attached in the frame 21 of right-and-left horizontal length, by carrying out rotation operation of the frame 21 by the motor 22 at the circumference of a shaft 23, as a dashed line shows, can make a card holder 17 able to stand up, and can show the pattern of the game card C. A frame 21 is made to tilt in the shape of a declivity, as a fictitious outline shows, and the game card C in a card holder 17 is made to slip down to the card recovery area 14, after making the solenoid 20 of the corresponding card holder 17 into a non-operating state, when the unnecessary game card C is thrown away.

[0021] The magazine 25 which holds the card group to which the card distribution means 5 makes 53 sheets a lot in drawing 5, the first rank which sends out only one game card C located in the upper limit of a magazine 25 -- with a roller 26 the first rank -- with the distribution roller 27 of the vertical couple which calculates the game card C sent out from the roller 26 at high speed These whole device is rotated to the circumference of a vertical axis, and it becomes each player partition 6 and the dealer partition 4 from the revolution mechanism (not shown) which carries out turning operation about the sending-out direction of the distribution roller 27.

Charge of a card group at a magazine 25 is performed at card feeder guard prepared

separately. Among both the rollers 26,27, the magnetic head H1 which reads the contents of the game card C sent out is formed.

[0022] In drawing 6 , the **** recognition means 7 consists of the bed section 28 in which Chip P is laid, the pinion-rack mechanism 29 which carries out rise-and-fall operation of the bed section 28, a motor 30 for a pin-on drive, a photosensor 31 which detects the quantity of Chip P, a solenoid 33 which carries out tilting operation of the frame 32 at the circumference of a shaft 35. When halt maintenance is carried out in the descent position of the solid line which detection of chip quantity finished by the photosensor 31 and a player loses a game, the bed section 28 operates a solenoid 33, makes a frame 32 tilt, as a creation line shows, and makes the chip P on the bed section 28 slip down to the recovery chute 34. When Chip P does not need to be incorporated, the bed section 28 is raised.

[0023] In drawing 7 , the card recovery mouth 8 is open for free passage in the card recovery area 14, and the two magnetic heads H2 which reads the contents of the game card C thrown away into the upper and lower sides of the vent hole, and H3 are prepared. preparing the magnetic head H2 and H3 up and down -- the insertion posture of the game card C -- the front reverse side -- even if it is any, it is because it enables it to correspond

[0024] The card scanning aperture 9 is formed with transparent sheet glass, as shown in drawing 2 , and it can lay five game cards C in the front face in the shape of stable ranking and hierarchy. The interior of an aperture is equipped with the mechanism which carries out move operation of the light source which projects light on the laid game card C, and the light source toward the side else from the unilateral of an aperture. If the light source is moved, five cards will be scanned and atmosphere which has read the contents will be brewed.

[0025] In drawing 2 , it has a start button 36 and the decision-making button 37 in a control panel 10. It has prepared in order to input that a start button 36 has the will which participates to a game, and the decision-making button 37 is formed in order to input decision making in the middle of a game. For example, when the number of the cards to throw away finishes and comes out and it tells a certain thing, or when telling calling, the decision-making button 37 is pushed.

[0026] Each above-mentioned device is controlled, and a control circuit is prepared in order to perform advance of a game, victory-and-defeat judging, liquidation, etc. In drawing 8 , a control circuit includes the judgment means 42 a result with the appliance control section 40 which controls operation of each device, and the role judging means 41. When the distribution place and the contents of the game card C by which the redistribution was carried out to the game card C distributed to the dealer and the player at the beginning and the thrown-away game card C are recognized and a redistribution is completed, the role judging means 41 judges a dealer, the success or failure of the role of a player, and the superiority or inferiority of a role, and is recognized. This role judging data is judged with the result judging means 42, and it determines who won as the victory and defeat of a game. The

risked chip P is incorporated based on this determination, or the liquidation means 43 is operated, and the chip P of a predetermined number is paid out of the chip expenditure mouth 11. These judgment results are displayed one by one on a display. [0027] If a game is completed, all the cards that are at hand will be thrown into the card recovery area 14 from the card recovery mouth 8. By the blower, it spurts [which was thrown in / of a lot (53 sheets)] out, and it is raised and shuffled. Since this state is shown as a player and the fidelity nature of a game is increased, the upper surface of the card recovery area 14 is being worn by the transparent aperture plate 13. Next, the laminating of all the cards is carried out in the state where a card rear face becomes a table in line, and they are passed to a card feeder style. Two or more sets of card groups from which the pattern of the rear face of a card differs are stocked by the card feeder style. By repeating the above-mentioned procedure, a poker game is automatically continuable henceforth. [0028] In the above-mentioned example, although the game card C was distributed with one card distribution means 5, the game card C can be distributed with two or more card distribution meanses 5. The dealer partition 4, the card distribution means 5, and ***** recognition means 7 grade do not need to be the structures explained in the example, and just perform the same processing functionally. The card game machine of this invention can perform the cards games or flower card games other than poker.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.***** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the perspective diagram of a card game machine.

[Drawing 2] It is the perspective diagram showing the detail of a player partition.

[Drawing 3] It is the rear view of a game card.

[Drawing 4] It is the cross section showing the internal structure of a dealer partition.

[Drawing 5] It is the cross section of a card distribution means.

[Drawing 6] It is the side elevation of a ***** recognition means.

[Drawing 7] It is the cross section of a card recovery mouth.

[Drawing 8] It is the block diagram of a control circuit.

[Description of Notations]

1 Table

3 Display Means

4 Dealer Partition

5 Card Distribution Means

6 Player Partition

7 ***** Recognition Means

8 Card Recovery Mouth

9 Card Scanning Aperture

10 Control Panel

11 Chip Expenditure Mouth

41 Role Judging Means

42 Result Judging Means

C.Game card

P Chip

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

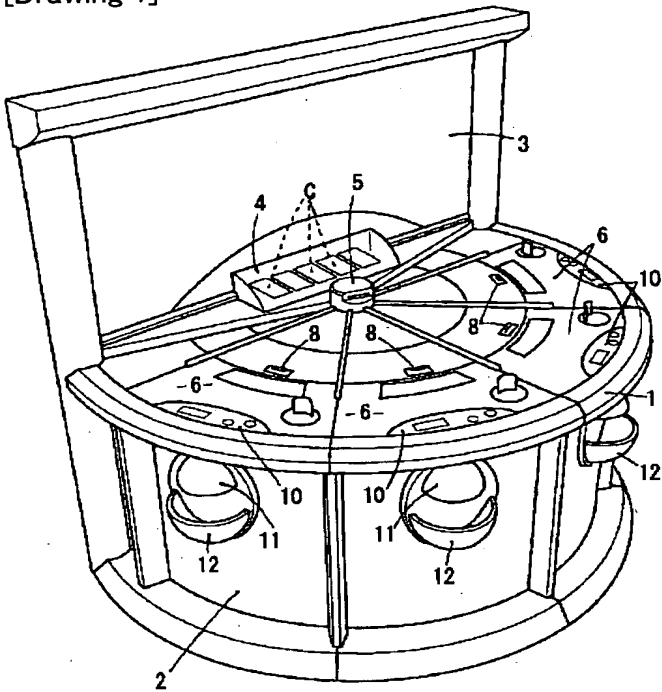
1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.***** shows the word which can not be translated.

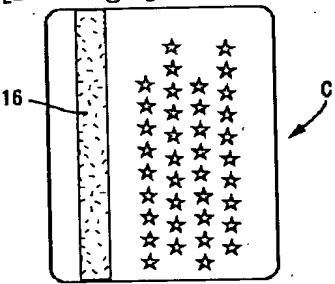
3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

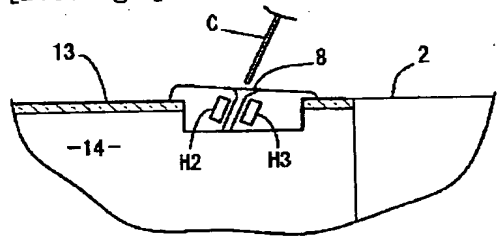
[Drawing 1]



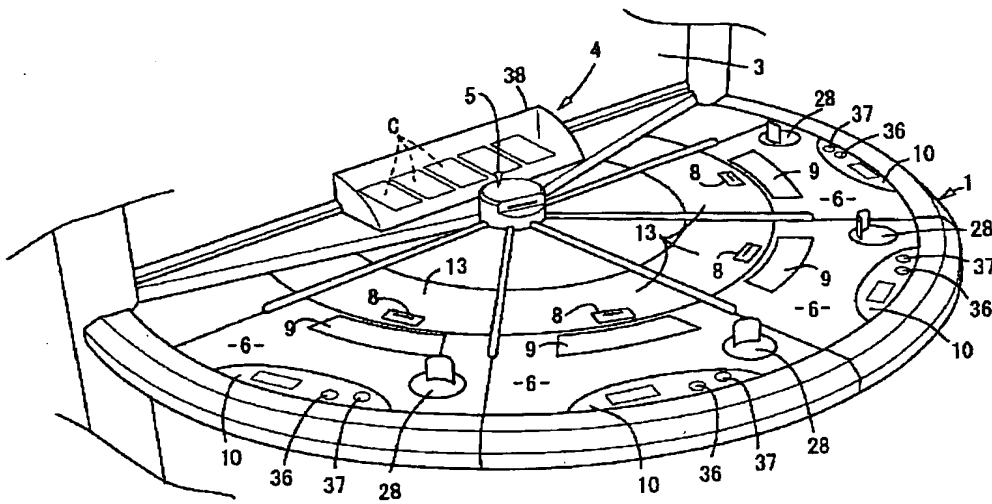
[Drawing 3]



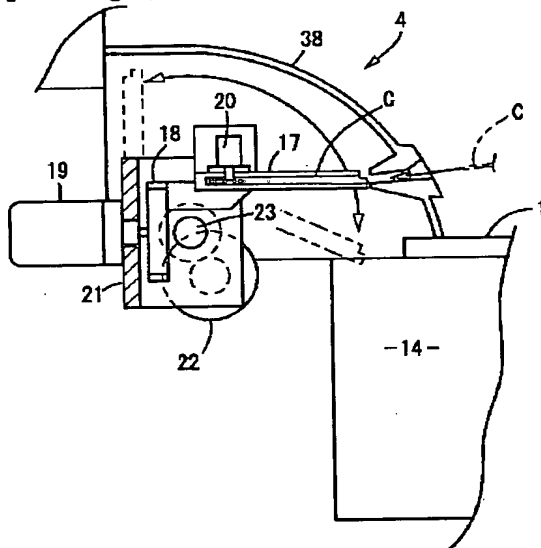
[Drawing 7]



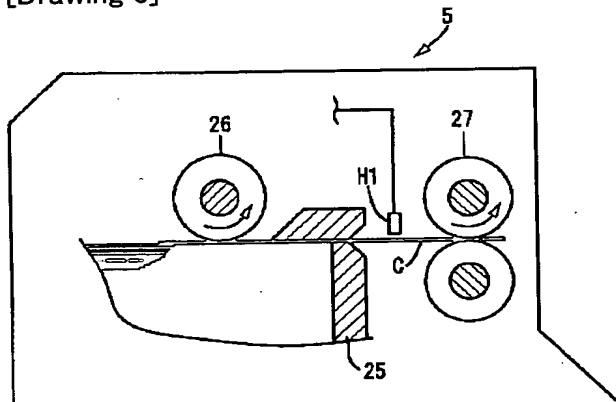
[Drawing 2]



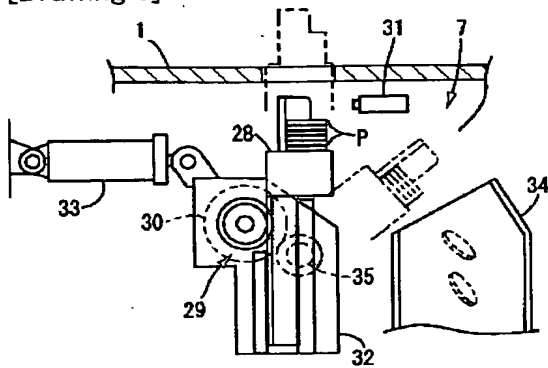
[Drawing 4]



[Drawing 5]



[Drawing 6]



[Drawing 8]

